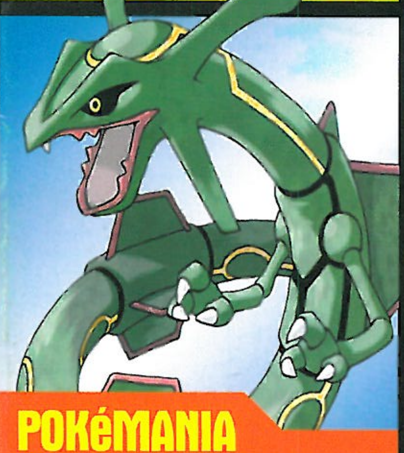
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

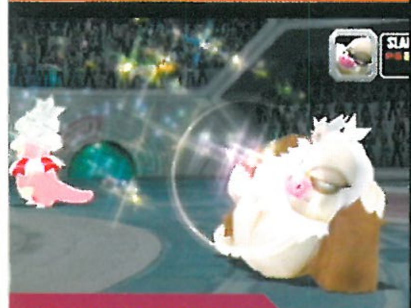
Nº 51

os expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!



POKéMANIA
¡¡Nuevos detalles sobre Pokémon Esmeralda!!



CONSULTORIO
¡¡Oak se enfrenta a las preguntas más difíciles!!



PÓSTER DOBLE
Las mejores imágenes de tus Pokémon



CONCURSO
¿CUÁNTOS POKéMON HABÍA EN EL PÓSTER?

¡¡NUEVA ENTREGA!!

GUÍA DE BATALLA DE POKéMON COLOSSEUM

¡¡Atrévete con los Pokémon Oscuros!!

¡Los trucos más chulos para tus juegos!



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡ÚLTIMA HORA EN JAPÓN!!

Esmeralda es la nueva joya de Pokémon

La tercera entrega de la serie Rubí y Zafiro está a punto de aterrizar en Japón. La edición Esmeralda no será una extensión de ambos, sino que traerá muchas sorpresas.

Desde **mediados de septiembre,** los japoneses tienen en sus manos una nueva edición Pokémon. Aquí todavía estamos esperando el Fuego Rojo y la Hoja Verde, así que no nos dan mucha envidia, pero bueno es saber qué podemos esperar de la nueva entrega que veremos allá por 2005.

Más y mucho mejor

Bien, pues en realidad el nuevo Pokémon **combinará la acción de las ediciones Rubí y Zafiro.** Eso significa que **tendremos a los equipos Magma y Aqua en el mismo cartucho.** Pero viviremos historias nuevas y también conoceremos a nuevos personajes, empezando por los propios héroes del juego, que tendrán nuevo nombre y un look diferente. Hemos sabido también que habrá **7 nuevos coliseos de batalla,** y por lo que parece en los combates dobles los dos entrenadores podrán atacar al mismo tiempo.

Como en las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, el cartucho **incluirá un adaptador infrarrojos para combatir,** intercambiar o chatear. Y como guinda, saldrá también un nuevo modelo de GBA.



Los entrenadores tendrán un aspecto diferente y dispondrán de nuevas habilidades durante la batalla. Aun así, reconoceréis a algunos líderes.

¡Alucina, hay una nueva pantalla de selección de Pokémon!







GAME BOY ADVANCE SP EDICIÓN ESPECIAL RAYQUAZA

Igual que los nuevos Rojo y Verde ya tienen sus GBA exclusivas, la edición Esmeralda llega a Japón con su "regalito". Una nueva GBA SP dedicada a Rayquaza, color verde esmeralda, que ya está disponible en Japón (y a través de Pokemon Center online).



Pokémin

¡PARTICIPA!

Que con las ediciones Rojo Fuego y Hoja Verde nos regalen el Adaptador. ¡Menuda pasada chaval!

La aparición en Japón de la nueva edición Esmeralda. Estos japoneses nos dan una envidia...

Que Rojo Fuego y Hoja Verde lleguen casi a la vez en U.S.A. y en Europa. Gracias, Nintendo.

La nueva SP Rayquaza Edition para celebrar el lanzamiento de Esmeralda. ¿Cuándo la tendremos?

Que Rojo y Verde sean compatibles con Rubí, Zafiro y Colosseum. Ahora sí que podremos hacernos con todos.

PokémOut

Que todavía nos quede un montón para disfrutar de Pokémon Esmeralda. Habrá que tener paciencia.

Que no hayas salvado a todos los Oscuros de Aura. Échales una mano o acabarán en el lado oscuro.

Todos los que siguen buscando a Deoxys en Hoenn. Que sí chaval, que Deoxys está en Rojo y Verde.

Que no haya en España ningún Centro Pokémon como el de NY o Tokio. Con lo bien que nos lo pasaríamos.

Que muchos entrenadores se hayan quedado sin el Ticket Eon. Bueno, tampoco es tan grave.



¡¡ME LO PIDO!!

Paraguas Pokémon

CANTANDO BAJO LA LLUVIA

Con este paraguas los días de lluvia serán una gozada. Tendrás a Pikachu, Torchic, Treecko y Mudkip para protegerte y encima, como es transparente, podrás ver el cielo. ¡Menudo regalito, colega!

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 10,95 $

Albornoz de campeones

ES HORA DE DUCHARSE



Con este albornoz los entrenadores más peques se sentirán la mar de guapos cuando salgan de la ducha. Una pena que no haya tallas grandes.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 29,95 $

Reserva tu cartucho

POKéMON ROJO FUEGO Y HOJA VERDE

Queda muy poco para que las nuevas ediciones Rojo Fuego y Hoja Verde salgan a la venta, así que será mejor que vayas reservando tu cartucho porque te aseguramos que van a volar de las estanterías. Y encima vienen con fantástico adaptador inalámbrico de regalo.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 49,95 €

Un DVD imprescindible

POKéMON LA PELÍCULA



La aventura comienza con el debut de Mewtwo, un Pokémon de laboratorio creado a partir del ADN de Mew, el más extraño de todos los Pokémon. Quizá eres muy joven y aún no la has visto o simplemente quieres tenerla porque te gustó un montón.



* Busca en: www.dvdgo.com
* Precio: : 18,00 €



¿Y tú qué opinas, colega?

¡PARTICIPA!

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso...

> *"¡En cuanto pueda conseguir a Articuno, Zapdos y Moltres, los enfrento a los 3 Regis del vecino listillo!"*



JAVIER GONZÁLEZ
Móstoles (Madrid)

> *"El sueño de mi vida es conocer en persona a Satoshi Tajiri y poder decirle: "¡Bien hecho, tío!""*



JAVI G. MANZANO
Salobreña (Granada)

> *"Me ha costado mucho tener a Jirachi, y me han dicho que hacerse con Deoxys va a ser más difícil."*



JULIA ALONSO
Estepona (Málaga)



Vota por tu Pokémon favorito

¡PARTICIPA!

Puesto	Pokémon	Posición anterior	Meses en lista
1	GROUDON	1	4
2	MEWTWO	2	4
3	BLAZIKEN	3	3
4	PIKACHU	4	3
5	KYOGRE	5	3
6	JIRACHI	6	3
7	LUGIA	7	3
8	ARTICUNO	8	3
9	MACHAMP	9	2
10	UMBREON	10	2



GROUDON se afianza en su posición de liderato cada mes con más fuerza. El muy "bruto" acumula cuatro meses en el podio. Y nadie se atreve a toserle.





Participa en esta sección a través de tu **teléfono móvil.** Envía un SMS al número **5354** con el siguiente mensaje: **votapkm143** + tu Pokémon favorito; **juegopokm143** + juego favorito; **pkinyout143** + tu opinión

Coste máximo por mensaje: **0,90 Euros + IVA.** Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!

Pokémon en Japón: entusiasmo crónico

Ash y sus colegas ya pueden estar felices, ya, porque... ¡uno de cada cuatro japoneses tiene un cartucho Pokémon en sus GB!



Pues sí, hemos hecho las cuentas pertinentes, mirando las listas de ventas de hace años, las de hace poco, las actuales, y ... ¡y resulta que se han vendido **más de 30 millones de juegos Pokémon** en Japón! ¡Y solo para Game Boy! Está claro que en ese país el regalo de moda ha sido, es y será un cartuchito Pokémon: **Rubí y Zafiro fue el segundo juego más vendido del 2003** de cualquier consola, sólo superado por la serie «Final Fantasy» de Square-Enix. Y la fiebre continúa, claro. **Rojo Fuego y Verde Hoja** tienen pinta de seguir "las costumbres de la familia", y continúan vendiendo a un ritmo de **12.000 juegos por semana.**

Historial de ventas Pokémon

Juego Pokémon	Consola	Unidades vendidas en Japón
Rojo Fuego/Verde Hoja	GBA	2.250.369
Rubí/Zafiro	GBA	4.902.220
Pinball Rubí/Zafiro	GBA	316.971
Cristal	GBC	2.400.000
Oro/Plata	GBC	6.910.000
Amarillo	GB	2.160.000
Pinball	GBC	1.020.000
Trading Card	GB	1.390.000
Rojo/Azul	GB	8.000.000

Y queda mucho por vender

Además, debemos tener en cuenta que ¡todavía queda por salir el ansiado **«Pokémon Esmeralda»**! Todos los poseedores de Rubí o Zafiro encontrarán en él un montón de novedades, por lo que es de esperar que las ventas también alcancen cifras astronómicas.

Y también hay que apuntar la inminente llegada de **Nintendo DS.** Con las **"demos" Pokémon** han hecho volar la imaginación de todos los pokémaniacos, y, aunque aún no hay confirmación oficial, es de suponer que Nintendo satisfará nuestros deseos. ¡En breve habrá un japonés para cada 4 cartuchos!



Vota por tu juego Pokémon favorito

Puesto	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1	POKéMON RUBÍ	1	4
2	Pokémon Zafiro	2	4
3	Pokémon Amarillo	3	4
4	Pokémon Azul	4	3
5	Pokémon Pinball Rubí y Zafiro	5	4

* Salió en: **AGOSTO 2003**
* Puntuación en N.A.: **98**

POKéMON RUBÍ ya es un líder sólido, el cartucho más votado cuatro meses seguidos, como la Rosa de Operación Triunfo, un ganador nato.

POKéMONEANDO

Seguimos dando vueltas por los mejores sitios Pokémon en Internet. Este mes damos un paseo por Japón para saber más de Pokémon Esmeralda, y otro por Reino Unido para divertirnos.

POKéMON ESMERALDA



Nuevos lugares en Hoenn

Nuestros amigos japoneses ya están jugando como locos con Pokémon Esmeralda. Si te aburre esperar y tienes ganas de conocer las sorpresas que trae esta nueva edición, conéctate a la web oficial japonesa y descubre los nuevos lugares que visitarás en Hoenn.

* Dirección: **www.pokemon.co.jp**

POKéMON UK



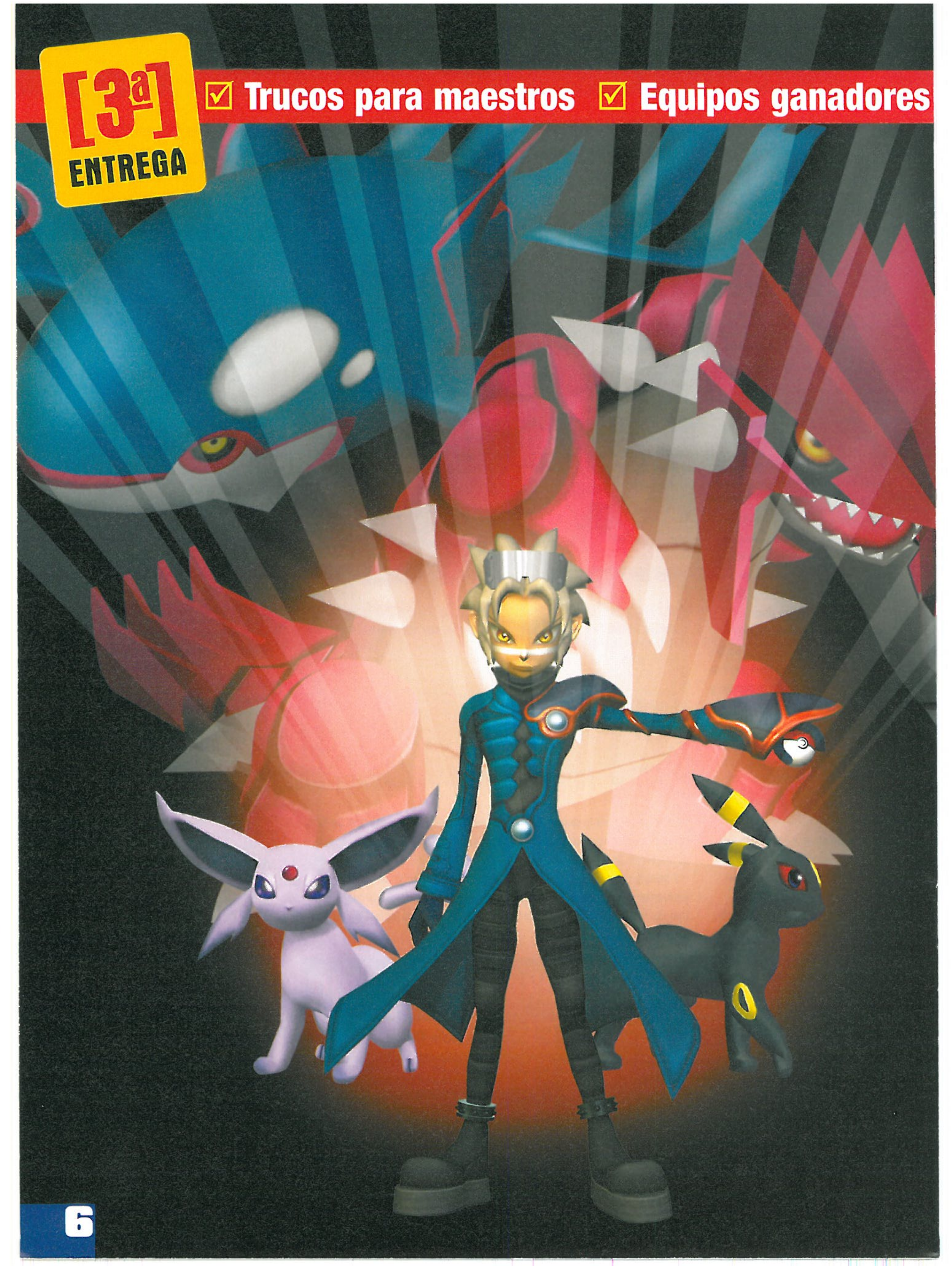
Una web en la que te divertirás jugando

Pokémon es un fenómeno mundial, por eso prácticamente todos los países tienen su propia web oficial. Echa un vistazo a la del Reino Unido, entra en el Trainer Area y ponte a jugar con sus divertidos minijuegos. Si demuestras que eres un fiera, tendrás el honor de inscribir tu nombre.

* Dirección: **http://pokemon.nintendo.co.uk**

OTRAS DIRECCIONES

* De compras: **www.pokemoncenter.com**
* Un clásico: **www.gamefreak.co.jp**
* No te pierdas: **http://pokemon.nintendo.es**


[3ª] ENTREGA
☑ Trucos para maestros ☑ Equipos ganadores

☑ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

Guía de Combate

POKéMON COLOSSEUM

Saburre iocari zothecas, quamquam lascivius cathedras lucide imputat satis adlaudabilis saburre. Apparatus bellis libere senesceret pessimus utilitas syrtes. Aquae Sulis deciperet chirographi. Concubine amputat syrtes, utcunque zothecas agnascor agricolae, ut verecundus quadrupei iocari incredibiliter bellus oratori. Parsimonia fiducia suis corrumperet aegre fragilis oratori,

Este mes nos espera...

COLISEO BÁSIX (DIFÍCIL)

NIVEL 50: C. INDIVIDUAL — **POKéVALES: 1500**

CONSEJOS DE BATALLA

En el Coliseo de Básix las cosas se complican. Si te fijas, verás que **la mayoría de Pokémon rivales son de tipo Volador, Roca y Bicho y usan ataques del mismo tipo.** Procura formar un equipo con los Pokémon y ataques que te recomendamos, pero si aún así tu selección anda algo floja quizá también puedas incorporar a un **legendario como Steelix (nuestro consejo: equípalo con Restos y enséñale Terremoto, Tóxico, Descanso y Protección).**



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	5	Lucha	2	Roca	8
Fuego	3	Veneno	5	Fantasma	1
Agua	6	Tierra	5	Dragón	0
Eléctrico	2	Volador	7	Siniestro	3
Planta	7	Psíquico	5	Acero	5
Hielo	3	Bicho	9		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



TIERRA: Este tipo de ataque es **muy efectivo contra los Pokémon Roca y Acero.** No olvides que contra los voladores no tendrán efecto, y que contra los bichos tendrán muy poco.



VOLADOR: Un Pokémon Volador con ataques del mismo tipo te resultará **ideal contra el montón de rivales de tipo Bicho y Planta que hay.** Eso sí, **no lo enfrentes a rivales de Hielo o Roca.**



FUEGO: Si sumas el número de rivales de tipo Planta, Hielo, Bicho y Acero, verás que son un regimiento. **Ninguno podrá resistir un potente ataque de Fuego.**



ELÉCTRICO: Puede que no haya muchos rivales de **tipo Agua o Volador,** pero si salen a luchar pueden ponerte en algún aprieto. **Para tumbarlos lo mejor es la electricidad.**



ACERO: Este tipo de Pokémon **aguanta muy bien muchos tipos de ataques.** Puede ayudarte un montón, aunque si lo usas, evita los rivales que conozcan Terremoto.

BATALLA 1
NIÑO BIEN SANZ

Aunque la mayoría de los rivales son bichitos, no te fíes y procura dejarles KO con un golpe de tipo Volador o Fuego. Si sale a la arena Rhyhorn, usa el agua para disolverlo.

DUSTOX — BICHO-VENENO

Habilidad: Polvo Escudo.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Plata	Bicho
Residuos	Veneno
Puño Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Volador

YANMA — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Ojo Compuesto.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Supersónico	Normal
Chirrido	Normal
Tóxico	Veneno
Doble Rayo	Bicho

ARIADOS — BICHO-VENENO



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Cara Susto	Normal
Residuos	Veneno
Tinieblas	Fantasma
Doble Rayo	Bicho

RHYHORN — TIERRA-ROCA

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Pedrada	Roca
Megacuerno	Bicho
Garra Brutal	Normal
Magnitud	Tierra

GROVYLE — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Tóxico	Veneno
Protección	Normal
Drenadoras	Planta

MASQUERAIN — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Plata	Bicho
Paralizador	Planta
Golpe Aéreo	Volador
Disp. Lodo	Tierra



BATALLA 2
PROFESORA FREDA

La estrategia de Freda consiste en evitar los ataques del rival enamorándole con Atracción. Recuerda que este movimiento no funciona entre Pokémon del mismo sexo o con legendarios.

DELCATTY — NORMAL



Habilidad: Encanto.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Encanto	Normal
Ayuda	Normal
Deseo	Normal

BEAUTIFLY — BICHO-VOLADOR





Habilidad: Enjambre.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Paralizador	Planta
Viento Plata	Bicho
Sol Matinal	Normal

ROSELIA — PLANTA-VENENO



Habilidad: Punto Tóxico.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Silbato	Planta
Drenadoras	Planta
Síntesis	Planta

MAWILE — ACERO



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Tormento	Siniestro
Cosquillas	Normal
Colmillo Ven.	Veneno

LUVDISC — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Danza Lluvia	Agua
Hidropulso	Agua
Chapoteolodo	Tierra

KIRLIA — PSÍQUICO



Habilidad: Rastro.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Atracción	Normal
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico
Fuego Fatuo	Fuego

BATALLA 3
CULTURISTA BETH

La mejor forma de luchar contra este musculitos se resume en tres palabras: agua, fuego y electricidad. Cuidado con Electrode porque en cuanto salga seguro que le ves explotar.

LUNATONE — ROCA-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Rayo Hielo	Hielo
Paz Mental	Psíquico
Masa Cósmica	Psíquico

METANG — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Metal	Acero
Psíquico	Psíquico
Demolición	Lucha
Golpe Aéreo	Volador

ELECTRODE — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Tormento	Normal
Explosión	Normal
Manto Espejo	Psíquico

WAILORD — AGUA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Salpicar	Agua
Descanso	Psíquico
Fisura	Tierra
Sonámbulo	Normal

PILOSWINE — HIELO-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Amnesia	Psíquico
Poder Pasado	Roca
Disp. Lodo	Tierra

ILLUMISE — BICHO



Habilidad: Despiste.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Hidropulso	Agua
Gigadrenado	Planta
Luz Lunar	Normal

BATALLA 4
MOTORISTA FEDERICO

La estrategia de Federico se basa en el Canto Mortal. Si quieres evitar su efecto, deja KO al rival en dos movimientos y cambia a tu Pokémon. Contra Wobbuffet, usa el veneno.

SHUCKLE — ROCA-BICHO

Habilidad: Robustez.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Repetición	Normal
Otra Vez	Normal
Descanso	Psíquico
Tóxico	Veneno

MURKROW — SINIESTRO-VOLADOR

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Canto Mortal	Normal
Protección	Normal
Mal de Ojo	Normal
Divide Dolor	Normal

MISDREAVUS — FANTASMA



Habilidad: Levitación.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Canto Mortal	Normal
Protección	Normal
Mal de Ojo	Normal
Divide Dolor	Normal

AZUMARILL — PLANTA-LUCHA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Canto mortal	Normal
Protección	Normal
Tóxico	Veneno
Buceo	Agua

BRELOOM — PLANTA-LUCHA

Habilidad: Efec. Espora.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Espora	Planta
Drenadoras	Planta
Puño Certero	Lucha
Doble Equipo	Normal

WOBBUFFET — PSÍQUICO

Habilidad: Sombra Trampa.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Mismo Destino	Fantasma



BATALLA 5
PRESENTADORA TINA

Otro combate que resolverás sin problemas si tu equipo dispone de buenos ataques de tipo Agua, Fuego y Eléctrico. Si sale Lanturn y dispones de Rayo Solar, úsalo para vencerle.

CASTFORM — NORMAL



Habilidad: Predicción.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Meteorobola	Normal
Día Soleado	Fuego
Danza Lluvia	Agua
Granizo	Hielo

TORKOAL — FUEGO

Habilidad: Humo Blanco.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Descanso	Psíquico
Estallido	Fuego
Sonámbulo	Normal

GLALIE — HIELO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Hielo	Hielo
Mordisco	Siniestro
Rayo Hielo	Hielo
Granizo	Hielo

JUMPLUFF — PLANTA-VOLADOR





Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Síntesis	Planta
Rayo Solar	Planta
Somnífero	Planta

SEALEO — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Agua
Terremoto	Tierra
Granizo	Hielo

LANTURN — AGUA-ELÉCTRICO



Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Hidrobomba	Agua
Danza Lluvia	Agua
Rayo Hielo	Hielo



BATALLA 6
CAZADORA IRENE

Un Pokémon de agua con potentes ataques de Agua y de Hielo puede barrer a todo el equipo de Irene. De todas formas, contra Caturne será mejor que uses a un Pokémon de Fuego.

FORRETRESS — BICHO-ACERO



Habilidad: Robustez.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Terremoto	Tierra
Torm. Arena	Roca
Bucle Arena	Tierra

CACTURNE — NORMAL



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Brazo Pincho	Planta
Finta	Siniestro
Torm. Arena	Roca
Silbato	Planta

SKARMORY — ACERO-VOLADOR

Habilidad: Robustez.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Aire Afilado	Volador
Púas	Tierra
Torm. Arena	Roca
Remolino	Normal

SANDSLASH — TIERRA



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Golpe Aéreo	Volador

CAMERUPT — FUEGO-TIERRA



Habilidad: Escudo Magma.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Descanso	Psíquico
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Estallido	Fuego

MAGCARGO — FUEGO-ROCA



Habilidad: Escudo Magma.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Torm. Arena	Roca



SEMIFINAL
MOTORISTA GINA

No te dejes impresionar por los Pokémon de Gina: es fácil. Evita el Contador de Hariyama o Zangoose con ataques especiales, y el Manto Espejo de Tentacruel y Cradily con ataques físicos.

TENTACRUEL — AGUA-VENENO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Barrera	Psíquico
Repetición	Normal
Manto Espejo	Psíquico

CRADILY — ROCA-PLANTA

Habilidad: Ventosas.
Objeto: Baya Meloc.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Poder Pasado	Roca
Recuperación	Normal
Manto Espejo	Psíquico

HARIYAMA — LUCHA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Corpulencia	Lucha
Desquite	Lucha
Contador	Lucha

ZANGOOSE — NORMAL

Habilidad: Inmunidad.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Garra Brutal	Normal
Demolición	Lucha
Contador	Lucha

GRUMPIG — PSÍQUICO

Habilidad: Sebo.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Capa Mágica	Psíquico
Onda Voltio	Eléctrico
Robo	Siniestro
Paranormal	Psíquico

ABSOL — SINIESTRO

Habilidad: Presión.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Lucha
Robo	Siniestro
Capa Mágica	Psíquico







FINAL
CHICO BANDA QUIQUE

Cinco Pokémon de Quique conocen Terremoto. Para evitarlo, ten un Pokémon Volador o con Levitación. Si dispones del ataque Terremoto, Seviper, Aggron y Rhydon estarán fritos.

ARMALDO — ROCA-BICHO
Habilidad: Bat.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Poder Pasado	Roca

EXPLOUD — NORMAL
Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Vozarrón	Normal
Terremoto	Tierra
Contoneo	Normal

AGGRON — ACERO-ROCA
Habilidad: Robustez.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Dragón	Dragón
Lanzallamas	Fuego
Día Soleado	Fuego
Rayo Solar	Planta

RHYDON — TIERRA-ROCA
Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Megacuerno	Bicho
Contador	Volador
Avalancha	Roca

TROPIUS — PLANTA-VOLADOR
Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Mágica	Planta
Golpe Aéreo	Volador
Terremoto	Tierra
Golpe Cuerpo	Normal

SEVIPER — VENENO
Habilidad: Mudar.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Cola Veneno	Veneno
Lanzallamas	Fuego
Gigadrenado	Planta

COLISEO BÁSIX (DIFÍCIL)

NIVEL 50: C. DOBLE — **POKéVALES: 1500**

CONSEJOS DE BATALLA

Este coliseo está lleno de Pokémon de tipo Agua. Por eso, **un buen Pokémon Eléctrico con Rayo o la combo Danza Lluvia-Trueno será esencial para vencer.** Como pareja necesitarás otros con potentes ataques de tipo Agua y Fuego. También **será vital tener un Pokémon que sepa Terremoto,** aunque solo deberías sacarlo formando pareja con otro que sepa Protección o Levitación.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	8	Lucha	1	Roca	6
Fuego	3	Veneno	4	Fantasma	0
Agua	12	Tierra	4	Dragón	0
Eléctrico	5	Volador	5	Siniestro	2
Planta	4	Psíquico	6	Acero	3
Hielo	2	Bicho	4		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



TIERRA: Un Pokémon de tipo Tierra que **conozca Terremoto** hará que tus combates contra los rivales de tipo Veneno y Eléctrico sean la mar de sencillos y divertidos.



VOLADOR: **El ataque Terremoto** es vital en este coliseo, pero **afectará al compañero** a no ser que sea de tipo Volador, sepa Protección o tenga la habilidad Levitación.



AGUA: Un Pokémon de Agua con ataques del mismo tipo **será muy útil en la final.** Si además conoce un **ataque de tipo Hielo,** te ayudará con los voladores y las plantas.



ELÉCTRICO: Un Pokémon Eléctrico con un ataque del mismo tipo es **el mejor arma para vencer a los doce Pokémon de Agua** (y a los cinco voladores) que hay en este coliseo.



ACERO: La **gran resistencia** de este tipo de Pokémon **a un montón de tipos de ataques y su inmunidad al veneno** lo hacen ideal para algunas de las batallas que te esperan.

Guía de combate Pokémon Colosseum



BATALLA 1
ABUELETE ÓSCAR

Una pareja de combate que conozcan Rayo y Terremoto serán más que suficientes para enfrentarse a todo el equipo de este abuelete y dejarlo tranquilamente fuera de combate.

WEEZING — VENENO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Niebla	Hielo
Fuego Fatuo	Fuego

MAGCARGO — FUEGO-ROCA



Habilidad: Cuerpo Llama.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Día Soleado	Fuego
Tumba Rocas	Roca
Armad. Ácida	Veneno

GRUMPIG — PSÍQUICO



Habilidad: Ritmo Propio.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Reflejo	Psíquico
Rayo Confuso	Fantasma
Capa Mágica	Psíquico

SEVIPER — VENENO



Habilidad: Mudar.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Colmillo Ven.	Veneno
Deslumbrar	Normal
Triturar	Siniestro
Chirrido	Normal

SPINDA — NORMAL



Habilidad: Ritmo Propio.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Mareo	Normal
Más Psique	Normal
Hipnosis	Psíquico
Finta	Siniestro

PELIPPER — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Ataque Ala	Volador
Rayo Hielo	Hielo
Gruñido	Normal
Hidropulso	Agua

BATALLA 2
MOTORISTA LUISMI

Este Luismi puede resultar muy duro de pelar por culpa de los movimientos de KO en un golpe que usa su equipo. Será vital disponer de un ataque Eléctrico muy poderoso.

PINSIR — BICHO

Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Guillotina	Normal
Desquite	Lucha
Mov. Sísmico	Lucha
Finta	Siniestro

WALREIN — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Frío Polar	Hielo
Ventisca	Hielo
Golpe Cuerpo	Normal
Granizo	Hielo

SEAKING — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Perforador	Normal
Chapoteolodo	Tierra
Surf	Agua
Danza Lluvia	Agua

CRAWDAUNT — AGUA-SINIESTRO

Habilidad: Caparazón.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Guillotina	Normal
Martillazo	Agua
Esfuerzo	Normal
Tumba Rocas	Roca

WHISCASH — AGUA-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Fisura	Tierra
Magnitud	Tierra
Premonición	Psíquico
Chispa	Eléctrico

SMEARGLE — NORMAL



Habilidad: Frío Polar.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Frío Polar	Hielo
Guillotina	Normal
Viento Hielo	Hielo
Otra Vez	Normal

BATALLA 3
CHAVAL JOSEMA

La estrategia de este gafitas consiste en usar Tóxico y Drenadoras. Disponer de una pareja de combate con ataques de tipo Fuego y Eléctrico será vital para conseguir la victoria.

LOMBRE — AGUA-PLANTA

Habilidad: Cura Lluvia.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Drenadoras	Planta
Buceo	Agua
Danza Lluvia	Agua

MUK — VENENO



Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Mal de Ojo	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Excavar	Tierra

SUNFLORA — PLANTA

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Drenadoras	Planta
Gigadrenado	Planta
Hoja Afilada	Planta

MANTINE — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Buceo	Agua
Rayo Confuso	Fantasma
Rayo Hielo	Hielo

GLALIE — HIELO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Granizo	Hielo
Bloqueo	Normal
Triturar	Siniestro

FORRETRESS — BICHO-ACERO



Habilidad: Robustez.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Púas	Tierra
Torm. Arena	Roca
Excavar	Tierra





BATALLA 4
PROFESORA DENAO

Si tienes una pareja formada por un Pokémon Eléctrico y otro de Agua que manejen ataques su mismo tipo, sácala a combatir y dale una buena lección a esta simpática profesora.

GIRAFARIG — NORMAL-PSÍQUICO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Deseo	Normal
Agilidad	Psíquico
Pisotón	Normal
Psíquico	Psíquico

CAMERUPT — FUEGO-PLANTA

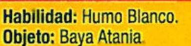


Habilidad: Escudo Magma.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Estallido	Fuego
Descanso	Psíquico
Cara Susto	Normal
Tóxico	Veneno

TORKOAL — FUEGO







Habilidad: Humo Blanco.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Estallido	Fuego
Descanso	Psíquico
Golpe Cuerpo	Normal
Maldición	¿?

WAILORD — AGUA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Salpicar	Agua
Descanso	Psíquico
Sonámbulo	Normal
Doble Equipo	Normal

XATU — PSÍQUICO-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Deseo	Normal
Pico Taladro	Volador
Psíquico	Psíquico
Descanso	Ps

WIGGLYTUFF — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Deseo	Normal
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Golpe Cuerpo	Normal



BATALLA 5
MOTORISTA CRISTI



Lo ideal para este combate es tener un equipo que conozca ataques de tipo Tierra para vencer a los de tipo Veneno, y ataques de Hielo o Eléctricos para acabar con los Voladores.

DODRIO — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Persecución	Siniestro
Pico Taladro	Volador
Triataque	Normal

SWALOT — VENENO

Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Bostezo	Normal
Come Sueños	Psíquico
Bomba Lodo	Veneno
Protección	Normal

MURKROW — SINIESTRO-VOLADOR

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Persecución	Siniestro
Golpe Aéreo	Volador
Bola Sombra	Fantasma

QUAGSIRE — AGUA-TIERRA

Habilidad: Absor. Agua.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Bostezo	Normal
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Protección	Normal

CHIMECHO — PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Bostezo	Normal
Come Sueños	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Protección	Normal

NOCTOWL — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Insomnio.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Golpe Aéreo	Volador

BATALLA 6
ASALTANTE SALVA

A Salva le mola usar Manto Espejo y Contador. Evita su efecto usando ataques físicos contra los que sepan Manto Espejo, y ataques especiales contra los que usen Contador.

ZANGOOSE — NORMAL

Habilidad: Inmunidad.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Cuchillada	Normal
Danza Espada	Normal
Detección	Lucha

CORSOLA — AGUA-ROCA



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Recuperación	Normal
Rayo Burbuja	Agua
Rayo Hielo	Hielo

DONPHAN — TIERRA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Doble Filo	Normal
Tumba Rocas	Roca
Azote	Normal

MILOTIC — AGUA

Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Manto Espejo	Psíquico
Recuperación	Normal
Cascada	Agua
Rayo Hielo	Hielo

MEGANIUM — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Golpe Cuerpo	Normal
Hoja Afilada	Planta
Síntesis	Planta

CRADILY — ROCA-PLANTA



Habilidad: Ventosas.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Poder Pasado	Roca
Manto Espejo	Psíquico
Tóxico	Veneno



SEMIFINAL
CAZADORA DIANA

Combate sencillo si tienes un Pokémon que sepa Terremoto y otro que conozca Protección o tenga la habilidad de Levitación. Procura llevar un Pokémon eléctrico por si te sale Octillery.

MAGNETON — ELÉCTRICO-ACERO



Habilidad: Robustez.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo	Eléctrico
Triataque	Normal
Protección	Normal

MACHAMP — LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Estímulo	Normal
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Tiro Vital	Lucha

RAICHU — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo	Eléctrico
Otra Vez	Normal
Protección	Normal

AGGRON — ACERO-ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Estímulo	Normal
Terremoto	Tierra
Doble Filo	Normal
Cola Férrea	Acer

EXPLOUD — NORMAL



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Estímulo	Normal
Vozarrón	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma

OCTILLERY — AGUA



Habilidad: Ventosas.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Pulpocañón	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Psíquico	Psíquico



FINAL
SUPERENTREN SOLE

La final no es un combate complicado. Usa una pareja que sepa Terremoto y Protección y procura que algún otro miembro de tu equipo conozca un potente ataque de tipo Fuego.

PLUSLE — ELÉCTRICO



Habilidad: Más.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Retroceso	Normal
Poder Oculto	Normal
Danza Lluvia	Agua

MINUN — ELÉCTRICO



Habilidad: Menos.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Retroceso	Normal
Poder Oculto	Normal
Danza Lluvia	Agua

VOLBEAT — BICHO



Habilidad: Enjambre
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Ráfaga	Bicho
Relevo	Normal
Pantalla Luz	Psíquico

ILLUMISE — BICHO

Habilidad: Despiste.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Trueno	Eléctrico
Refuerzo	Normal
Otra Vez	Normal

SOLROCK — ROCA-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tumba Rocas	Roca
Masa Cósmica	Psíquico
Bola Sombra	Fantasma
Descanso	Psíquico

LUNATONE — ROCA-PSÍQUICO

Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hipnosis	Psíquico
Paz Mental	Psíquico
Psíquico	Psíquico
Poder Oculto	Normal

El truco del mes: **MÁQUINAS DE COMBATE**

¿Tienes problemas para vencer en los coliseos de nivel 50? ¡Con estos Pokémon arrasarás!

Aquí tienes algunos de los Pokémon que nos han ayudado a pasar todos los combates de nivel 50. Hay muchos más, pero por su valor y pericia hemos decidido hacer un homenaje a éstos.



A nuestro Swampert le mola usar Surf, pero también es todo un experto del Rayo Hielo.



Con la Demolición de Hariyama hemos conseguido pulverizar las defensas de los rivales.



Este estupendo Pokémon eléctrico ha usado su Rayo para sacarnos de más de un apuro.



La resistencia de Registeel a todo tipo de ataques nos ha salvado de muchas derrotas.



COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 50: C. INDIVIDUAL — **POKéVALES: 2000**

CONSEJOS DE BATALLA

El Coliseo Aura es el **último obstáculo para ganar combates del nivel 50 y por eso es el más difícil.** En este coliseo, los **Pokémon de Agua son los más abundantes,** seguidos de los Pokémon de tipo Volador, Tierra y Normal. Procura disponer de buenos ataques Eléctricos para destrozar a los de Agua y Voladores; buenos ataques de Hielo para dar cera a los Voladores y a los de Tierra; y buenos ataques de Lucha para triturar a los de tipo Normal.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	8	Lucha	2	Roca	2
Fuego	3	Veneno	2	Fantasma	2
Agua	14	Tierra	8	Dragón	2
Eléctrico	2	Volador	8	Siniestro	4
Planta	5	Psíquico	6	Acero	0
Hielo	1	Bicho	2		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



LUCHA: Un Pokémon de **tipo Lucha con potentes ataques del mismo tipo** te dará muchas opciones para dejar fuera de combate a los ocho Pokémon normales de este coliseo.



TIERRA: Un Pokémon de tipo Tierra que **conozca el ataque Terremoto es ideal para enfrentarse a los Pokémon de Fuego, Roca y Veneno.**



ELÉCTRICO: Como **te enfrentas a un buen número de Pokémon de Agua y Voladores,** será imprescindible disponer de un buen Pokémon Eléctrico con un ataque interesante del mismo tipo.



HIELO: Un buen ataque de Hielo es **ideal contra los Pokémon de tipo Volador, Dragón y Planta.** De los dos últimos tipos hay pocos Pokémon, pero son muy peligrosos.



ACERO: Si tienes un **Registeel equipado con Restos** y que conozca **Descanso, Terremoto y la combo Protección-Tóxico,** tendrás la victoria prácticamente asegurada.



BATALLA 1
ARTISTA BEA

Los Pokémon de Bea son muy buenos, pero lo pasan fatal si les das caña con ataques de tipo Hielo o Eléctrico. Cuidado con Xatu y Pelipper, les gusta causar confusión en el rival.

NOCTOWL — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico
Bola Sombra	Fantasma
Ataque Aéreo	Volador

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Levitación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Vuelo	Volador
Excavar	Tierra
Garra Dragón	Dragón
Llamarada	Fuego

PELIPPER — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Supersónico	Normal
Rayo Hielo	Hielo
Ciclón	Dragón

SWELLOW — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Agallas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Esfuerzo	Normal
Retroceso	Normal
At. Rápido	Normal

ALTARIA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Rayo Solar	Planta
Garra Dragón	Dragón
Lanzallamas	Fuego

XATU — PSÍQUICO-VOLADOR



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Psíquico	Psíquico
Rayo Confuso	Fantasma
Finta	Siniestro

Guía de combate Pokémon Colosseum



BATALLA 2
CHAVAL PEPO

A este chaval le molan los movimientos del KO. Aprovéchate de que son muy imprecisos y tumba a los Pokémon de Pepo lo más rápido que puedas... o acabarán dejándote KO a ti.

WALREIN — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Frío Polar	Hielo
Ventisca	Hielo
Surf	Agua
Terremoto	Tierra

WHISCASH — AGUA-TIERRA

Habilidad: Despiste.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Fisura	Tierra
Terremoto	Tierra
Surf	Agua
Ventisca	Hielo

CRAWDAUNT — AGUA-SINIESTRO



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Guillotina	Normal
Ventisca	Hielo
Golpe Aéreo	Volador
Poder Pasado	Roca

GLIGAR — TIERRA-VOLADOR





Habilidad: Corte Fuerte
Objeto: Polvo Brillo

MOVIMIENTO	TIPO
Guillotina	Normal
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
At. Rápido	Normal

SMEARGLE — NORMAL

Habilidad: Ritmo Propio.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Frío Polar	Hielo
Telépata	Normal
Espora	Planta
Mal de Ojo	Normal

SEAKING — AGUA





Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Perforador	Normal
Ventisca	Hielo
Azote	Normal
Hidrobomba	Agua

BATALLA 3
ATLETA TIMI

Como la mayoría de los Pokémon de Timi son de tipo Normal, usa ataques de tipo Lucha y verás como caen uno tras otro. Recuerda que este tipo de ataque no afecta a Dusclops.

DUSCLOPS — FANTASMA

Habilidad: Presión.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Cerca	Psíquico
Finta	Siniestro

PORYGON2 — NORMAL



Habilidad: Rastro.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Triataque	Normal
Recuperación	Normal
Rayo Hielo	Hielo

WIGGLYTUFF — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Canto	Normal
Beso Dulce	Normal
Vozarrón	Normal
Bola Sombra	Fantasma

MILTANK — NORMAL

Habilidad: Sebo.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Batido	Normal
Golpe Cuerpo	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra

GIRAFARIG — NORMAL-PSÍQUICO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Triturar	Siniestro
Pisotón	Normal
Rayo	Eléctrico
Agilidad	Psíquico

GRANBULL — NORMAL



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Frustración	Normal
Hiperrayo	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma

BATALLA 4
ABUELITA LUCRECIA

Este es un combate de los complicados. Procura traer Pokémon que tengan una gran defensa y céntrate en los puntos débiles de los rivales (ataques de Tierra, Fuego y Fantasma).

PINSIR — BICHO



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Terremoto	Tierra
Desquite	Lucha
Puño Certero	Lucha

MEDICHAMP — LUCHA-PSÍQUICO





Habilidad: Energía Pura.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Pat. S. Alta	Lucha
Bola Sombra	Fantasma
Frustración	Normal

AMPHAROS — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Reflejo	Psíquico

GYARADOS — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Terremoto	Tierra
Danza Dragón	Dragón
Rugido	Normal

ESPEON — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Psíquico	Psíquico
Mordisco	Sinietro
Reflejo	Psíquico

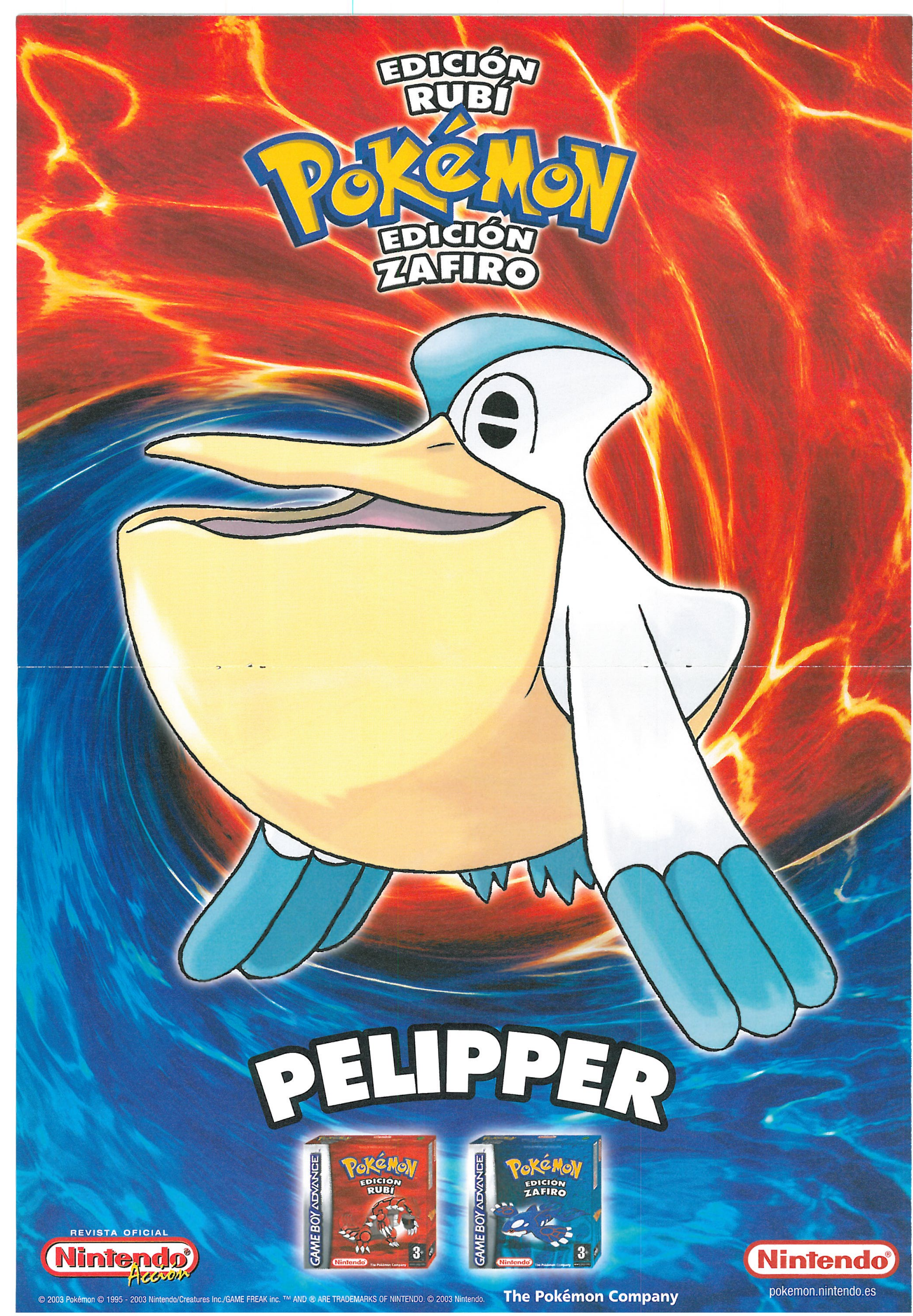
MIGHTYENA — SINIESTRO



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Cara Susto	Normal
Mordisco	Siniestro
Colmillo Ven	Veneno


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
WINGULL
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
PELIPPER
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es



BATALLA 5
ASALTANTE MARCOS

Varios de estos Pokémon pueden explotar, y te aseguramos que no dudarán en hacerlo. Contra Shiftry y Ludicolo, piensa en la combo Tóxico-Protección como una gran opción.

WEEZING — VENENO


Habilidad: Levitación.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Mismodestino	Fantasma
Bola Sombra	Fantasma

MUK — VENENO



Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Puño Sombra	Fantasma
Anulación	Normal

CLAYDOL — TIERRA-PSÍQUICO


Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Terremoto	Tierra
Pantalla Luz	Psíquico
Psíquico	Psíquico

GOLEM — ROCA-TIERRA


Habilidad: Robustez.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Lanzallamas	Fuego

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO


Habilidad: Madrugar.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Adaptación	Normal
Golpe Aéreo	Volador

LUDICOLO — AGUA-PLANTA


Habilidad: Cura Lluvia.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Drenadoras	Planta
Danza Lluvia	Agua
Tóxico	Veneno
Doble Equipo	Normal

BATALLA 6
ENT. GUAY ANDREA

La mayoría de los Pokémon de Andrea usan Danza Lluvia, así que si tienes un Pokémon eléctrico que conozca Trueno, no dudes en usarlo. Cuando llueve, el Trueno nunca falla.

HUNTAIL — AGUA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Rayo Confuso	Fantasma

GOREBYSS — AGUA


Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Surf	Agua
Def. Férrea	Acero
Relevo	Normal

VOLBEAT — BICHO


Habilidad: Enjambre.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Rayo	Bicho
Hidropulso	Agua
Ráfaga	Bicho
Relevo	Normal

MANECTRIC — ELÉCTRICO


Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Trueno	Eléctrico
Mordisco	Siniestro
Onda Trueno	Eléctrico

QUAGSIRE — AGUA-TIERRA


Habilidad: Humedad.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Poder Pasado	Roca

MANTINE — AGUA-VOLADOR


Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Tóxico	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma
Ciclón	Dragón

SEMIFINAL
ENT. GUAY ÁLVARO

Un combate que no será muy difícil si tu equipo dispone de ataques de tipo Agua, Fuego y de Terremoto. Si se complican las cosas, usa un Registeel con la combo Tóxico-Protección.

BELLOSSOM — PLANTA


Habilidad: Clorofila.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Rayo Solar	Planta
Somnífero	Planta
Síntesis	Planta

OCTILLERY — AGUA


Habilidad: Ventosas.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Rayo Hielo	Hielo
Psíquico	Psíquico
Onda Trueno	Eléctrico

NINETALES — FUEGO


Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Día Soleado	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Finta	Siniestro

DONPHAN — TIERRA


Habilidad: Robustez.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Día Soleado	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Finta	Siniestro

SOLROCK — ROCA-PSÍQUICO


Habilidad: Levitación.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Sofoco	Fuego
Avalancha	Roca
Día Soleado	Fuego

SABLEYE — SINIESTRO-FANTASMA


Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Rayo Confuso	Fantasma
Bola Sombra	Fantasma
Luz Lunar	Normal



FINAL
SUPERENTR. BETINA

Para tumbar a sus Pokémon de Fuego y Planta, lo ideal es un Pokémon de Agua con potentes ataques de Agua y Hielo. Contra Swampert y Feraligart, tira de ataques de tipo planta.

SCEPTILE — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Golpe Aéreo	Volador
Garra Brutal	Normal

BLAZIKEN — FUEGO-LUCHA



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Patada Ígnea	Fuego
Gancho Alto	Lucha
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca

SWAMPERT — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Disp. Lodo	Tierra
Agua Lodosa	Agua
Demolición	Lucha
Rayo Hielo	Hielo

MEGANIUM — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Terremoto	Tierra
Drenadoras	Planta
Poder Pasado	Roca

TYPHLOSION — FUEGO



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Terremoto	Tierra
Inversión	Lucha
Garra Brutal	Normal

FERALIGATR — AGUA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Garra Dragón	Dragón
Triturar	Siniestro

COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 50: C. DOBLE — **POKéVALES: 2000**

CONSEJOS DE BATALLA

Las batallas que te esperan son sin duda las más difíciles de todas las que te has encontrado. Para traer Pokémon con las características a tope, aliméntales con Proteínas, Hierro, Zinc, Carburante y Calcio. No te centres sólo en la fuerza bruta, procura elaborar alguna estrategia basada en algún combo y usa movimientos (p. ej. Tóxico) para cambiar el estado de los rivales.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	6	Lucha	4	Roca	2
Fuego	2	Veneno	3	Fantasma	4
Agua	9	Tierra	5	Dragón	2
Eléctrico	4	Volador	9	Siniestro	6
Planta	6	Psíquico	7	Acero	3
Hielo	0	Bicho	2		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



TIERRA: **Que tu equipo use Terremoto te ayudará un montón** siempre y cuando el compañero use Protección, sea de tipo Volador o bien tenga la habilidad Levitación.



VOLADOR: La **velocidad de un buen Pokémon Volador** que sepa un gran ataque del mismo tipo, es algo que te vendrá muy bien en este coliseo. No dudes en aprovecharlo al máximo.



FUEGO: Aunque no hay muchos Pokémon de **tipo Planta, Bicho o Acero, pueden causarte muchos dolores de cabeza** si no tienes entre tus armas un buen ataque de Fuego.



AGUA: Los **Pokémon de Tierra, Fuego y Roca de este coliseo no son muy abundantes,** pero sí realmente poderosos. Si dispones de Hidrobomba, estate seguro de que no podrán contigo.



ACERO: Un **Registeel equipado con Restos y que conozca Descanso** (o Poder Pasado), Terremoto y la combo Protección-Tóxico, será una baza increíble para triunfar aquí.





BATALLA 1
INVEST. NEREA

Usa tu mejor ataque eléctrico para tumbar a Golbat, Tentacruel y Sharpedo. Contra el resto usa cualquier movimiento poderoso, pero cuídate de sus ataques de confusión.

GOLBAT — VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal
Colmillo Ven.	Veneno
Persecución	Siniestro

LANTURN — AGUA-ELÉCTRICO



Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal
Onda Trueno	Eléctrico
Cascada	Agua

TENTACRUEL — AGUA-VENENO



Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal
Bomba Lodo	Veneno
Cascada	Agua

SABLEYE — SINIESTRO-FANTASMA



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Atracción	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Más Psique	Psíquico

SHARPEDO — AGUA-SINIESTRO



Habilidad: Piel Tosca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Contoneo	Normal
Atracción	Normal
Chirrido	Normal
Cabezazo	Normal

DELCATTY — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Látigo	Normal
Trueno	Eléctrico
Finta	Siniestro
Llanto Falso	Siniestro

BATALLA 2
ABUELITA DÉBORA

Débora suele comenzar el combate usando a Shedinja y a Wobbuffet. Acaba con Shedinja con un ataque de Fuego, Roca, Volador o Siniestro; y contra Wobbuffet usa Tóxico.

WOBBUFFET — PSÍQUICO

Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Otra Vez	Normal
Velo Sagrado	Normal

SHEDINJA — BICHO-FANTASMA



Habilidad: Superguarda.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Bola Sombra	Fantasma
Rayo Confuso	Fantasma

ELECTRODE — ELÉCTRICO



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Carga	Eléctrico
Pantalla Luz	Psíquico
Tóxico	Veneno

GARDEVOIR — PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Mal de Ojo	Normal
Psíquico	Psíquico
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico

MISDREAVUS — FANTASMA



Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Mal de Ojo	Normal
Canto Mortal	Fantasma
Bola Sombra	Fantasma
Rayo	Eléctrico

EXPLOUD — NORMAL



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Vozarrón	Normal
Chirrido	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Aullido	Normal

BATALLA 3
CHICO BANDA FERNANDO

Un combate muy complicado debido a la combo Tóxico-Imagen de Crobat y Swellow. Rómpela tumbando a Swellow con tu Pokémon más veloz.

CROBAT — VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Poder Oculto	Normal
Rayo Confuso	Fantasma
Mordisco	Siniestro

SWELLOW — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Imagen	Normal
At. Rápido	Normal
Tóxico	Veneno

NINETALES — FUEGO



Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Carbón.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Finta	Siniestro
Protección	Normal

MILOTIC — AGUA



Habilidad: Escama Esp.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Cascada	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Recuperación	Normal
Alivio	Normal

SCEPTILE — PLANTA



Habilidad: Espesura
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Poder Oculto	Normal
Hoja Aguda	Planta
Triturar	Siniestro

URSARING — NORMAL

Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Imagen	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Demolición	Lucha
Descanso	Psíquico

BATALLA 4
CULTURISTA RUFO

Utiliza un Pokémon Volador con un potente ataque del mismo tipo para tumbar a Medicham, Machamp y Heracross. Además, con un Pokémon de este tipo evitarás Terremoto.

MEDICHAM — LUCHA-PSÍQUICO



Habilidad: Energía Pura.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Sorpresa	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Demolición	Lucha
Recuperación	Normal

DUSCLOPS — FANTASMA



Habilidad: Presión.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Intercambio	Psíquico
Puño Sombra	Fantasma
Terremoto	Tierra
Rayo Confuso	Fantasma

AZUMARILL — AGUA

Habilidad: Potencia.
Objeto: Incie. suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Látigo	Normal
Danza Lluvia	Agua
Hidrobomba	Agua

CLAYDOL — TIERRA-PSÍQUICO





Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Intercambio	Psíquico
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Tumba Rocas	Roca

MACHAMP — LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Protección	Normal

HERACROSS — BICHO-LUCHA



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

BATALLA 5
ARTISTA DORA

Usa el ataque Llamarada para acabar con Mawile, Skarmory y Cacturne. Para que Sandslash y Gligar no te causen problemas necesitarás un ataque de Agua como Hidrobomba.

MAWILE — ACERO



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Danza Espada	Normal
Relevo	Normal
Tóxico	Veneno

SANDSLASH — TIERRA

Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Danza Espada	Normal
Cuchillada	Normal
Golpe Aéreo	Volador

CACTURNE — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Brazo Pincho	Planta
Puño Certero	Lucha
Doble Equipo	Normal

GLIGAR — TIERRA-VOLADOR





Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Guillotina	Normal
Cuchillada	Normal
Torm. Arena	Roca

SKARMORY — ACERO-VOLADOR





Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Torm. Arena	Roca
Pico Taladro	Volador
Ala de Acero	Acero
Malicioso	Normal

STARMIE — AGUA-PSÍQUICO



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Retroceso	Normal
Rayo Hielo	Hielo

BATALLA 6
ENT. GUAY LEVEN

Leven suele empezar utilizando un Pokémon de Agua junto a Rhydon o Manectric, ya que su habilidad Pararrayos les protege de ataques Eléctricos. Ve a por ellos en cuanto aparezcan.

GYARADOS — AGUA-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Retroceso	Normal
Terremoto	Tierra
Cascada	Agua

RHYDON — LUCHA-PSÍQUICO



Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Terremoto	Tierra
Pedrada	Roca
Megacuerno	Bicho

ALTARIA — DRAGÓN-VOLADOR



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Dragoaliento	Dragón
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador

MANECTRIC — ELÉCTRICO

Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Trueno	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Danza Lluvia	Agua

GOREBYSS — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Ziueka.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Rayo Confuso	Fantasma
Psíquico	Psíquico
Protección	Normal

RELICANTH — AGUA-ROCA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Doble Filo	Normal
Terremoto	Tierra
Tumba Rocas	Roca

[redacted]



SEMIFINAL
ENT. GUAY FABIO



Asegúrate de que Jumpluff y Tropius no usen Rayo Solar o acabarás hecho papilla. Si dispones del ataque Llamaradas y Terremoto, la victoria en este combate será fácil.

JUMPLUFF — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Rayo Solar	Planta
Poder Oculto	Normal
Drenadoras	Planta

HOUNDOOM — FUEGO



Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Hier. Blanca.

MOVIMIENTO	TIPO
Sofoco	Fuego
Rayo Solar	Planta
Triturar	Siniestro
Bomba Lodo	Veneno

CASTFORM — NORMAL



Habilidad: Predicción.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Meteorobola	Normal
Trueno	Eléctrico
Rayo Solar	Planta
Lanzallamas	Fuego

TROPIUS — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Rayo Solar	Planta
Dulce Aroma	Normal
Golpe Cuerpo	Normal

SHIFTRY — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Finta	Siniestro
Bola Sombra	Fantasma
Sorpresa	Normal

AMPHAROS — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Pantalla Luz	Psíquico
Demolición	Lucha

FINAL
SUPERTENTREN VIVI

El ataque Terremoto será muy útil contra Alakazan y Metagross. A Flygon y Breeloom túmbalos con Hielo, y al duro Umbreon más vale que lo envenenes o no habrá quien pueda con él.

ALAKAZAM — PSÍQUICO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Fuego	Fuego
Puño Hielo	Hielo

BREELOOM — PLANTA-LUCHA



Habilidad: Efec. Espora.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Espora	Planta
Refuerzo	Normal
Demolición	Lucha
Bomba Lodo	Veneno

METAGROSS — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Puño Meteoro	Acero
Golpe Aéreo	Volador
Bola Sombra	Fantasma

FLYGON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.
Objeto: Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Dragoaliento	Dragón
Retroceso	Normal
Triturar	Siniestro
Tumba Rocas	Roca

UMBREON — TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Protección	Normal
Refuerzo	Normal
Tóxico	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma

MILTANK — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Cuerpo	Normal
Demolición	Lucha
Refuerzo	Normal

Y en la próxima entrega...

→ Tras vencer en todos los coliseos del nivel 50 cambiaremos de aires y nos iremos a luchar al **MT. BATALLA.**

→ **MACHACAREMOS A LOS LÍDERES** de cada zona del Monte Batalla tanto en los combates individuales como en los combates dobles.

→ Y si nos da tiempo nos acercaremos al **COLISEO COLOSAL,** el primer coliseo de nivel 100. ¡Una pasada!



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores!... Un señor muy sabio dijo una vez que si tienes un problema que tiene solución, no deberías preocuparte; pero que si no la tiene, ¿de qué sirve preocuparse? Pues bien, para eso estoy yo, para que vuestros problemas siempre tengan solución y para que vuestras preocupaciones se desvanezcan en cuanto os pongáis a leer estas páginas. Sí señor, un tío muy sabio.

El título de los PokéVales

Hola Profesor. Ya le escribí una vez por correo pero como veo que no publicaron mi carta, esta vez le envío otras por e-mail. Un saludo para Jimmy y para usted.

1. En el juego de Pokémon Colosseum al ver los PokéVales que tengo me salía una PokéBall al lado de color azul y ahora me sale en amarillo ¿por qué cambia de color, profesor?

Antes de contestar a tu pregunta, quiero decirte a ti y a todos los que escriben diciéndome que no les he contestado, que no os enfadéis. El espacio de este consultorio es limitado y todos los meses recibo cientos de cartas, por lo que tengo que hacer una selección. Bueno, de todas formas ya ves que tarde o temprano te acaba tocando. Sobre tu pregunta te diré que si te hubieras leído el fantástico Manual de Instrucciones que viene con Pokémon Colosseum, sabrías que al consultar la PAD hay una PokéBall al lado de la palabra PokéVales que cambia de color. Esto es lo que dice el Manual: "Según los puntos que obtengas por los PokéVales, se te otorgará un título u otro. Hay tres: Bronce, Plata y Oro". En tu caso el color amarillo significa que tienes Oro, así que enhorabuena.



POKÉVALES. *A medida que vas consiguiendo PokéVales en el Monte Batalla, el símbolo de la PokéBall que hay en la PAD va cambiando de color.*

2. ¿Cuáles serían los mejores ataques para mi Typhlosion? A mí me encanta el tipo Fuego y por eso me gustaría que me dijera los mejores ataques que le podría enseñar (si es posible, dígame alguna combo también). Yo había pensado en: Lanzallamas, Rueda Fuego, Terremoto y Tóxico.

No está nada mal lo que has pensado, pero vamos a darle un pequeño retoque. Olvídate de Rueda Fuego y enséñale la MT 11 o Día Soleado (la consigues en el Estadio de Ciudad Oasis). Con Día Soleado, durante cinco turnos multiplicarás el poder de Lanzallamas y harás que sea un golpe más mortífero. Otra opción es que le enseñes la MT 17 o Protección (la puedes comprar en la tienda de Básix). Tóxico y Protección forman una combo muy eficaz y bastante complicada de contrarrestar. Primero usa Tóxico para envenenar el rival y luego Protección para evitar cualquier ataque. Aunque Protección suele fallar la segunda vez que la usas de forma consecutiva, te mantendrá a salvo de muchos ataques y podrás observar como el rival se envenena lentamente.

> **BLAZIKEN ES UN POKéMON CON UN PODER DE ATAQUE FÍSICO GENIAL, Y PARA APROVECHARLO A TOPE LO MEJOR ES ENSEÑARLE LA MT26 O TERREMOTO.**

3. ¿Y para mi Blaziken de la edición Rubí cuáles elegiría? El mío tiene: Lanzallamas, Gancho Alto, Patada Ígnea y Puño Certero (para casos de emergencia)

Blaziken es un Pokémon con un poder de ataque físico excepcional y para aprovechar esto a tope nada mejor que enseñarle la MT 26 o Terremoto (la encuentras en la Caverna Abisal). Si aún no has gastado esta MT, enséñasela a Blaziken en lugar de Puño Certero.

4. En Pokémon Colosseum capturé a Quilava. ¿Cómo capturo a los otros dos?

Esta es fácil. Mira en la revista NA que tienes a tu lado la última entrega de la Guía Colosseum y saldrás de dudas enseguida.

5. Tengo un Espeon con 159 de Ataque Especial y mi Typhlosion tiene 134. ¿Si Espeon usara Más Psique, el Ataque Especial de Typhlosion seria 159? ¿El Lanzallamas seria más potente?

No, el ataque Más Psique solo afecta al Pokémon que lo usa y no al compañero. Lo que sí puedes hacer para que el Lanzallamas de Typhlosion sea más potente es que Espeon use Refuerzo. Cuando un Pokémon usa este movimiento en una batalla dos contra dos, logra que el poder del ataque del compañero suba. Si Espeon ha olvidado Refuerzo, llévale al Tutor de Movimientos de Hoenn.

6. Mi Crawdaunt tiene Martillazo pero como no sé si Martillazo es un ataque físico no sé si enseñarle Danza Espada sería una buena opción. ¿Si no fuera físico, qué

ataques le enseñaría para mejorar el Martillazo y para ser uno de los mejores Pokémon?

No señor, Martillazo no es un ataque físico, es un ataque especial dado que es de tipo agua. Para aumentar el poder de Martillazo puedes hacer que Crawdaunt aprenda la MT 18 o Danza Lluvia (está en el Barco Abandonado). Otros ataques que procuraría enseñarle a este Pokémon para convertirle en una bestia son Bomba Lodo (MT 36, en el club de Pueblo Azuliza), Rayo Hielo (MT 13, Barco Abandonado) y Demolición (MT 31, te la dan en una casa de Arrecípolis). Para finalizar y que no te sigas liando, te diré que los ataques físicos son los ataques de tipo Normal, Lucha, Veneno, Tierra, Volador, Bicho, Roca, Fantasma y Acero. Todos los demás tipos de ataques pertenece al grupo de ataques especiales.

Carlos J.

Pregunta enviada por email

Un extraño Loudred

Hola Profesor Oak, es usted mi ídolo y siempre he seguido sus consejos. Tengo Zafiro y muchas otras ediciones de Pokémon. Espero que pueda contestarme estas dudas. Muchas gracias.



EXPEDIENTE LOUDRED. *Matías dice que su Loudred aprendió Chirrido en el nivel 36. Debe ser un extraño Loudred, el mío lo aprende en el 37.*

1. ¿Sabe usted si harán un evento especial como el evento del Tícket EóN en las Islas Canarias?

Antes de ir al tema, te doy las gracias por tus piropos. Siento decirte que no hay previsto ningún evento Tícket Eón ni en las Islas Canarias ni en la península. Es más, muy posiblemente ya no haya ningún evento Tícket Eón en el futuro. Pero no te apenes, a fin de cuentas para hacerse con Latios o Latias no hace falta ir a la Isla del Sur, también vale con buscarse un amigo que te lo pase.

2. ¿Me podría decir si Kyogre aprende mas ataques después de Frío Polar?

Sí señorito, para ser exactos aprende dos. En el nivel 65 aprende Doble Filo, y en el 75 Salpicar. Te recuerdo que Salpicar es un ataque de tipo Agua más poderoso y preciso que Hidrobomba, así que cuando llegue la hora de aprenderlo no lo dudes y enséñaselo. Ya verás cómo le sacas partido.

ALINEACIÓN POKéMON RUBÍ

Buscando nuevas incorporaciones

Nuestro amigo Cristian tiene que hacer unos cuantos retoques en su equipo para que le quede perfecto. Por ejemplo, introducir la combo Tóxico-Protección. ¡Guau!

Hola profesor, me llamo Cristian, tengo mi equipo al nivel 100, pero no me acaba de convencer. Aquí tiene mi equipo. A ver qué le parece.

- **Swampert: Agua Lodosa, Surf, Ventisca y Terremoto.**
- **Kyogre: Salpicar, Frío Polar, Rayo Hielo y Trueno.**
- **Sharpedo: Triturar, Surf, Rayo Hielo y Cabezazo.**
- **Rayquaza: Trueno, Llamarada, Hiperrayo y Ventisca.**
- **Altaria: Vuelo, Rayo Solar, Llamarada y Rayo Hielo.**
- **Walrein: Cascada, Surf, Ventisca y Frío Polar.**

Hola querido Cristian. Sabes que un equipo equilibrado debe intentar abarcar un gran número de tipos de ataques y un gran número de tipos Pokémon. Si además queremos que nuestro equipo también funcione en las batallas dos contra dos, entonces debemos intentar que los tipos de ataques y de Pokémon se complementen a la perfección. En tu caso veo que tienes un total de seis ataques de tipo Agua, dos Pokémon de tipo Dragón-Volador y cuatro de tipo Agua (aunque tres son duales); es decir, tu repertorio de ataques es algo reducido y las debilidades de tu equipo son fáciles de aprovechar. Veamos un ejemplo: supón que te enfrentas a un rival que tiene un equipo especializado en ataques de tipo Hielo y Eléctricos. Entonces, a excepción de Swampert, tu equipo lo pasará fatal. Para evitarlo, deberías incorporar más tipos de Pokémon a tu equipo y alguna que otra estrategia de cambio de estado (confusión, envenenamiento, etc...). Te aconsejo que pienses en incorporar Pokémon de la talla de Gardevoir, Metagross, Dusclops, Blaziken o Cradily. Bueno, mientras te lo piensas intentaremos mejorar a tu actual equipo con estas instrucciones:

– A Swampert le vendría muy bien que le quitaras Agua Lodosa y le enseñaras la MT 18 o Danza Lluvia (la encuentras en el Barco Abandonado). Si usas Danza Lluvia, los ataques de tipo Agua multiplicarán su poder durante cinco turnos y el ataque Trueno nunca fallará. Tarde o temprano te darás cuenta que la potencia extra obtenida gracias a Danza Lluvia te salvará más de un combate.
– Tu Kyogre me parece casi perfecto, aunque si le quitas Frío Polar y le haces recordar Descanso, quizá todavía sería algo mejor. Ya sabes que Frío Polar cuando acierta produce KO en golpe, pero tiene la desventaja de tener muy baja precisión. Por eso, pienso que tu Kyogre sin este movimiento y con Descanso (para recuperar PS) a la larga lo convertirá en un Pokémon más eficaz.
– A Sharpedo le sustituiremos dos de sus movimientos (los dejo a tu elección) por una de las combos más efectivas que existen. Para eso primero hay que enseñarle la MT 06 o Tóxico (Senda Ígnea) y luego la MT 17 o Protección (la compras en el Centro Comercial). Ya sabes que el encanto de esta combo consiste en envenenar al enemigo y luego usar Protección para evitar sus ataques y ver como se va desesperando a la vez que se envenena.
– Mi sugerencia para mejorar a Rayquaza es que si tienes la MT 26 o Terremoto (Caverna Abisal), le enseñes este movimiento en lugar de los ataques Ventisca o Hiperrayo. Ya verás cómo funciona.
– Altaria no está nada mal, aunque eso de usar Rayo Solar sin Día Soleado (MT 11, Gruta Solar) es algo que no me convence. Recuerda que si usas Día Soleado antes de Rayo Solar, este último no gastará turno para cargar. Tú decides.
– Con Walrein te aconsejo que le quites Cascada y le lleves al Tutor de Movimientos para que recuerde Descanso. Date cuenta que resulta redundante que tu Walrein sepa Cascada y no conozca Surf, un movimiento del mismo tipo que Cascada, pero más potente.

Bueno, como ves hemos hecho algunos retoques en tu equipo, quizá el más importante ha sido el de la combo Tóxico-Protección. Con ella tendrás un estupendo recurso que te permitirá salir airoso de combates complicados. De todas formas, como dije al empezar, lo mejor para tu equipo es hacer nuevas incorporaciones. Si lo haces, seguro que tu equipo te acabará entusiasmando.

3. En una de las revistas anteriores disteis un póster con 100 Pokémon de Rubí y Zafiro y aparecía Loudred pero ponía que aprendía Chirrido al 37 y el mío lo aprendió al 36.

Que cosa más rara. Debe ser un Loudred especial porque te aseguro que todos los que he visto aprenden Chirrido en el nivel 37.

4. ¿Cuántas bayas existen en Rubí y Zafiro contando con las de Pokémon Colosseum?

Eso ya lo contó mi colega Abedul hace unos cuantos meses. Hizo una fantástica recopilación de todas las bayas de Hoenn con su nombre, sabor y localización. De todas formas, por si no tienes ese número de la revista Pokémon, te diré que el número total de bayas es de 42 (no incluyo la Baya Enigma porque es un caso aparte).

5. ¿En las ediciones Rojo y Verde también habrá bayas?

Claro que hay bayas, de hecho hasta existe una bolsa especial para que las tengas organizadas, pero aparte de alguna que otra que conseguirás durante la aventura, la principal fuente de bayas serán los Pokémon salvajes o los que intercambies con Rubí y Zafiro. Es decir, que no hay árboles con bayas. ¡Qué penita!

6. Esta es la ultima pregunta. ¿Saldrá una edición Pokémon exclusiva para la DS? Y si es así ¿será compatible con Game Boy Advance? ¿Habrá muchos Pokémon nuevos? Gracias.

Jo majo, todavía nos queda jugar con Pokémon Rojo Fuego, con Pokémon Hoja Verde y con Pokémon Esmeralda y tú pensando en la DS. No lo dudes, habrá una versión para la DS, pero tranquilo que todavía queda tiempo. No te preocupes, te mantendremos informado.

Matías Sosa Breyer
Gran Canaria

Pokémon de Kanto en Colosseum

Hola Profesor Oak, tengo unas cuantas preguntas sobre Pokémon Colosseum. Aquí van:

1. ¿Dónde y cuándo se captura a Ho-oh? No consigo localizarlo.

Tranquilo, que aquí tenemos la solución. Veamos, para conseguir a Ho-oh hay que purificar a los 48 Pokémon del Modo Historia y vencer en el MT. Batalla, tanto en C. individual como en C. doble, pero usando únicamente un equipo de combate de Pokémon de Colosseum (y no de la GBA). Cuando hagas lo que te digo verás como Ho-oh se une a tus Pokémon. De todas formas, si quieres que tu equipo de Pokémon Colosseum cuente con incorporaciones de tus mejores Pokémon de Hoenn, solo tienes hacer algunos intercambios, aunque a la hora de afrontar el reto del MT. Batalla debes hacerlo solo con el equipo de Colosseum.

2. Lo que no entiendo es cuando algunos entrenadores como Cifer Néfiro usan para combatir Pokémon que no salen en la edición Rubí, Zafiro o Colosseum. He intentado transferir de la edición Plata y no puedo. ¿Cómo los encuentro?

Macho, te veo un poco radical. ¿Cómo demonios has intentado llevar Pokémon de la edición Plata a Colosseum? Mira, cuando salgan las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja tú también podrás llevar a Aura muchos de esos Pokémon que has visto, pero que no sabes de donde han llegado. Recuerda que las nuevas ediciones Roja y Verde son compatibles con Colosseum y además en ellas encontrarás a todos los Pokémon de la región de Kanto y algunos de Johto.

3. ¿Qué Deoxys es mejor, el de la Edición Verde o el de la Roja? Porfi, dígame las estadísticas de cada uno.

No te puedo decir las estadísticas de cada uno porque según la suerte



NÉFIRO. Algunos entrenadores usan Pokémon que no podemos conseguir en Colosseum o en Rubí y Zafiro. Para hacerlo habrá que tener las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja.

que tengas al capturarlo y según la forma de entrenarlo, puede haber muchas variaciones. De todas formas lo que sí te puedo decir es que el Deoxys de la edición Roja es un Pokémon con un poder de ataque y velocidad muy superior al de la Verde, pero con un nivel defensivo algo flojo. Sin embargo, el Deoxys de la edición Verde supera con creces al de la Roja en defensa y aunque su nivel de ataque no es muy grande, no está del todo mal. Como ves, la elección de uno u otro dependerá de tu estilo de combate. Si quieres mi opinión, a mí me parece más completo el Deoxys de la Verde, pero tampoco me hagas mucho caso. Ya sabes que para gustos se hicieron los colores.

4. ¿En Colosseum existen las Máquinas Ocultas? Por favor, me hace mucha falta. Gracias.

Pues no, no existen. La verdad es que es una pena, pero así son las cosas. Se siente.

Manuel Cantos
Granada

MI BASE SECRETA

Jirachi vuelve a ser el objetivo

Veamos chavales, ando un poquito enfadado. Me parece bien que me sigáis enviando trucos para capturar a Jirachi o a Deoxys, pero esta sección no nació para eso. Aquí debe haber curiosidades, rarezas... así que sepáis que con este truco de Pedro Pérez (Jaén) cerramos la serie sobre Jirachi y Deoxys.

ÚLTIMA RACIÓN DE JIRACHI
Debes ir a la Ruta 105. En el islote que hay más abajo de la Cueva Insular usa excavar en el 4º árbol empezando por arriba. Más tarde te encontrarás dentro de un túnel que conduce a un laberinto. Cuando salgas de él, verás a un Aerodactyl que te pide 7 contraseñas, y son: Dustox, Machamp, Rayquaza, Jirachi, Lotad, Meditite y Pinsir. Al decirle esto se abre una puerta a su lado, dentro hay un entrenador, si le ganas te da a Jirachi y si pierdes vuelvas a empezar.

Oak al habla: Gracias por tu truco querido Pedro. Espero que os haya divertido toda la serie de trucos para capturar a Jirachi y a Deoxys que hemos puesto en esta sección, pero como habéis podido comprobar ninguno funciona. Como este es el último truco sobre el tema que pongo en esta sección, os recordaré por enésima vez que para tener a Jirachi lo más indicado es comprarse Pokémon Channel. Os aseguro que eso es lo único que funciona. Y oye, además es un juego bastante divertido.

BUSCANDO A JIRACHI. Pedro Pérez dice que hay que usar Excavar en uno de estos árboles, pero no lo veo claro. ¿Estará Jirachi por aquí? Me da en la nariz que no.



EL RINCÓN DE ABEDUL

La tercera flauta del tiempo

¡Hola chicos! Este mes tenemos una carta de un ferviente admirador de Oak (y espero que mío también). Prestad atención porque casi todas las preguntas son acerca de Pokémon Colosseum y concretamente la segunda la habéis formulado muchos de vosotros.

Hola Profesor: Esta es la primera vez que escribo y quería felicitarle por el CONSULTORIO. Llevo jugando a los juegos de Pokémon desde que salieron, y tengo prácticamente todos (Rojo, Azul, Amarillo, Oro, Plata, Rubí y Colosseum). Tengo unas dudas que me quitan el sueño.



BUSCANDO A RENA. *Cuando veas que esta entrenadora se ha fugado de la cárcel, baja a Cueva Pirita y lucha contra ella en la antigua guarida de Discal.*

1. En Colosseum, ¿qué hay que hacer tras vencer a Colosus en el Coliseo Minérea?
Pues depende del número de Pokémon Oscuros que tengas capturados. Si tienes 47, tendrás que buscar a un tipo raro que usa un Togetic Oscuro. Todo esto viene explicado en la última entrega de la Guía Colosseum de NA.

2. Tengo 46 de los 48 Pokémon Oscuros. Uno de los que me falta es Remoraid de Adte. Discal Rena, del edificio Pirita; pero ya me he pasado esa zona. ¿Hay alguna forma de conseguirlo o lo he perdido? El otro Pokémon que me falta creo que es Togetic, pero no sé dónde está ni quién lo tiene.
Sabes que con la mayoría de los Pokémon Oscuros que no capturas durante la aventura hay una segunda oportunidad de arrebatarlos en la GUARIDA DEL EQUIPO CEPO. Sin embargo, el caso de las entrenadoras Rena y Ali es algo especial. Estas chicas acabaron en la cárcel de Pueblo Pirita, pero tarde o temprano escaparán. Por la cantidad de Oscuros que dices tener seguro que si echas un vistazo en la cárcel, verás que ya no están. Baja a la Cueva Pirita, a la sala en la que luchaste contra Discal y puede que te lleves una sorpresa.

3. En el número 140 de NA decían que solo se podían conseguir dos Flautas del Tiempo y yo ya tengo tres.
Sí señor, llevas razón. En total hay tres Flautas del Tiempo. Dos las consigues en el Monte Batalla, una de DIMAS, el líder del primer tramo de plataformas, y la otra en la plataforma número 100 (mira a la derecha justo antes de combatir contra el último entrenador). La otra está en Básix.

4. ¿Se pueden conseguir más de 52 Pokémon en Colosseum? Porque me parece poco que se puedan conseguir los 2 iniciales (Umbreon y Espeon), los 48 Oscuros y los dos de regalo (Plusle y Ho-oh).
Realmente son más de 52 si tienes en cuenta las evoluciones de algunos Oscuros. Pero en Colosseum la diversión está en purificar Oscuros y no en hacerse con con un montón de Pokémon. Y te aseguro que purificarlos a todos y ganar todas las batallas te llevará un montón de horas y te divertirás un montón.

5. Es una pena que las MOs no sirvan para nada en Colosseum, ¿no le parece?
Yo también he echado en falta que hubiera MOs porque estoy seguro que eso habría dado mucha más diversión en el Modo Historia. Quizá para la segunda parte de Pokémon Colosseum.

6. También tengo unas preguntas sobre las ediciones Roja y Verde. ¿Serán compatibles con Roja y Azul?
No, no serán compatibles. Ten en cuenta que Roja y Azul eran de la Game Boy, y las nuevas Roja y Verde son de la GBA.

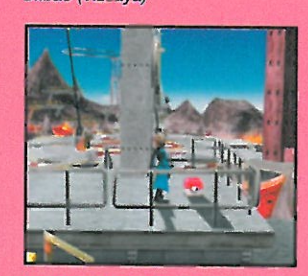
7. ¿Podrán tener hijos los Pokémon en las nuevas ediciones? Y si es así, ¿podría usar a Ditto para que mi Latios tenga un huevo?
Claro que sí, los Pokémon de las nuevas Roja y Verde tienen una Guardería muy parecida a la que hay en Hoenn. Está en una de las islas misteriosas que hay al sur de Kanto, aunque para usarlas habrás que cumplir algunos requisitos. En cuanto a tu pregunta sobre Latios te recuerdo que los Pokémon legendarios no pueden cruzarse.

8. ¿Aparecerá el Tutor de Movimientos en Rojo y Verde?
Aquí sí que tengo que darte una buena noticia. En Rojo y Verde no habrá un Tutor de Movimientos al estilo de Rubí y Zafiro: habrá muchos. Pero en vez de hacer recordar los movimientos olvidados, podrán enseñar a tus Pokémon ataques espectaculares que no se aprenden utilizando MTs. Entre estos movimientos están Contador o Explosión.

9.- ¿Qué me puedes desvelar sobre Deoxys en Rojo y Verde? ¿Necesitaremos un tícket que nos entregará Nintendo como pasa con el tícket Eón? ¿Sabes cuál será la diferencia entre el Deoxys de Rojo y de Verde?
Mi colega Oak ya lo ha comentado, pero lo volveré a repetir. El Deoxys de Rojo tendrá gran poder de ataque pero una floja defensa; sin embargo, el Deoxys de Verde será al contrario. Lo que preguntas del tícket que necesitaremos para hacernos con Deoxys es algo que hay que confirmar, pero es bastante probable que sea así.

10.- ¿Podremos intercambiar cualquier Pokémon entre Colosseum y R/V?
En principio sí se podrá intercambiar cualquier Pokémon. Para eso en Rojo y Verde hay una ampliación especial de la Pokédex que permite clasificar a los Pokémon existentes entre los números 152 y 386. Pronto habrá más sorpresas sobre este tema...

Beñat Bustamante
Bilbao (Vizcaya)



LA TERCERA FLAUTA. *Dentro de esa PokéBall está la tercera Flauta del Tiempo. Como ves, estamos en lo alto del Monte Batalla, en la plataforma número 100.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

Ángel Ortiz (Bilbao). 5 años
Mari: Nos ha escrito un Angelito de 5 años (por mano de su hermano mayor, que él todavía nooo... no "mu" bien) contándonos que le gusta mucho la revista y que a ver si nos gusta el dibujo y que... Jimmy: Y que no hay más tu tía, tía; ¡le damos la Pokémon Mini ya!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias

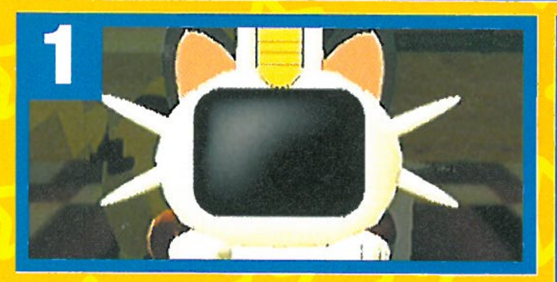


Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Gyarados (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir elnombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

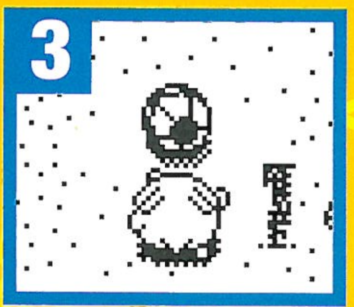
1



2



3



4



5



PODER PSÍQUICO

Este Pokémon Dragón, cuando estalla una tormenta, dicen que se despierta y vaga en busca de una presa. Si no hay tormenta, se vuelve a lo más profundo del océano. Es difícil derrotarle, de los más fuertotes de Rubí y Zafiro; qué pena que falle un poco en defensa especial.





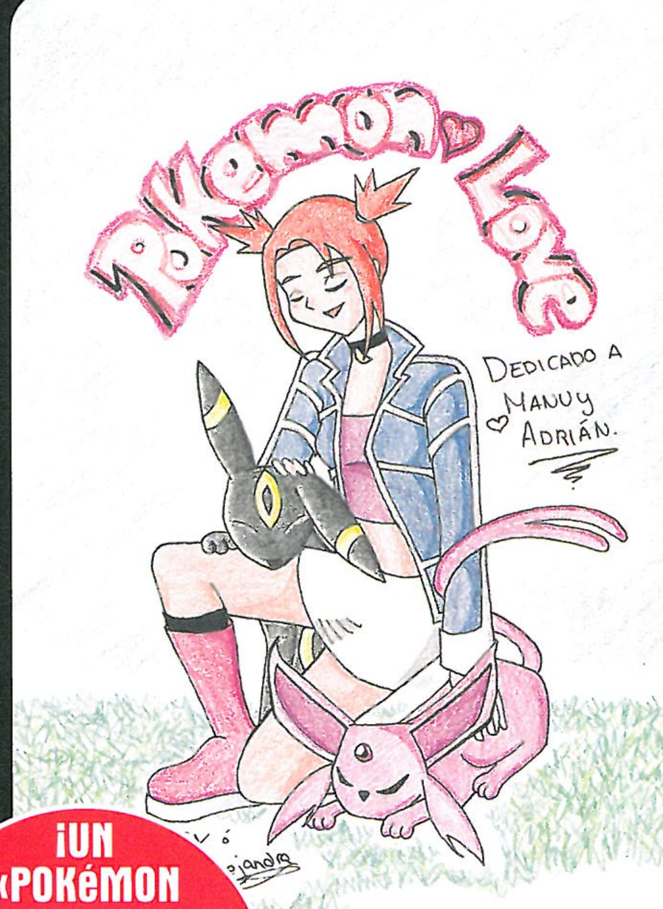
Beatriz López (e-mail)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador

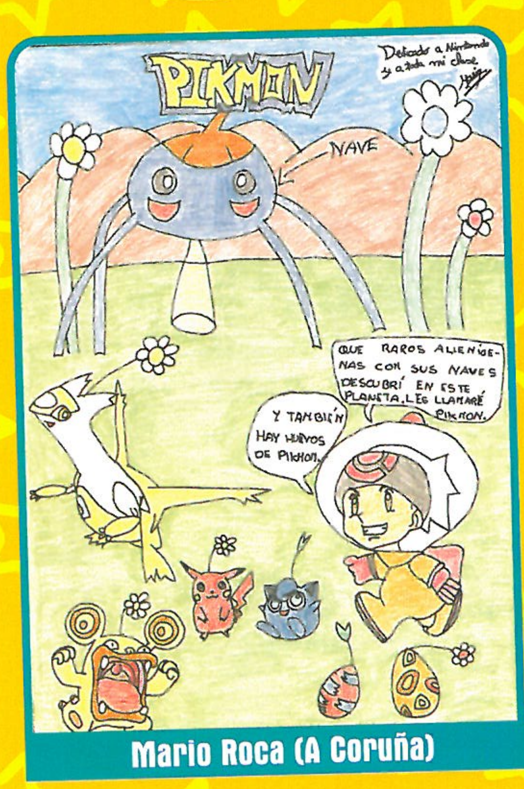


PokéArtista



Alex Vázquez Toledo (Madrid)
Nuestra amiga Alex lleva en esto del dibujo cuatro largos años. Y fíjate que, ironías de la vida, ahora es cuando gana un premio, cuando ya tiene... ¡¿13 años?! Mari: ¡¿Solo?! Jimmy: Vale, "turuli-turulileee-ñigoñí-ñigoñó", ¡gracias!

¡UN «POKéMON COLOSSEUM» DE REGALO PARA LA POKÉ ARTISTA!



Mario Roca (A Coruña)



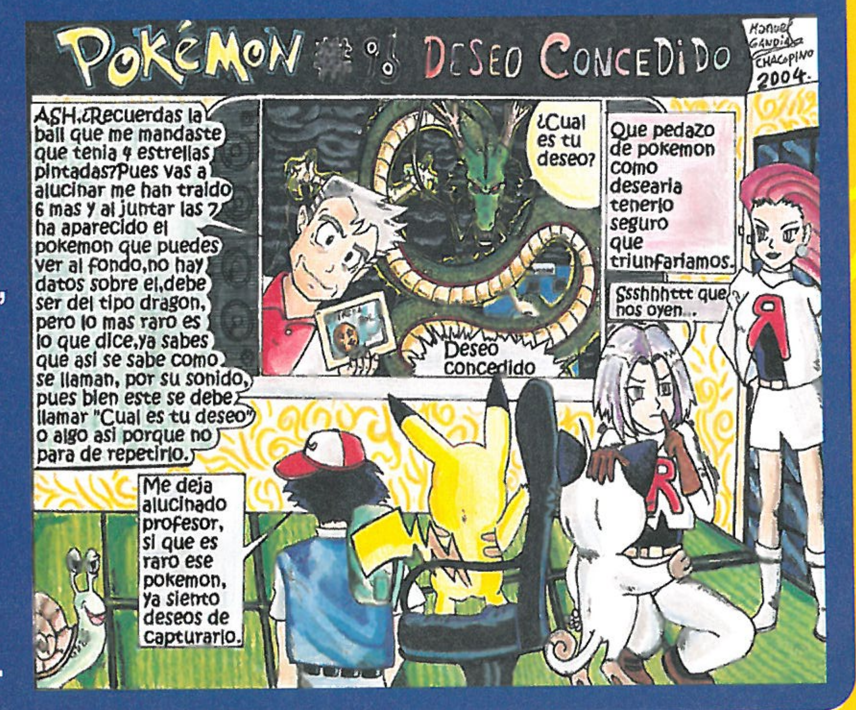
Pablo Jerez (Madrid)



Aitor Fernández (Orense)

PokéChiste (¡de Alicante Man!)

¡Manuel! ¡Manuel Gandía! ¿Qué haces que no nos mandas un nuevo cargamento de tus super-chistes? Empiezan a escasear. Jimmy: Pero... ¿y el resto del mundo qué?, ¿no sirve para nada?, ¿miras el chiste y te ríes y no te esfuerzas en hacer uno aunque sea malo? ¿te crees que para mí es fácil hacer reír a la Mari? Mari: Pero Jimmy, si me basta con verte parajijAJAA! ¡JA! Ay...





concurso especial 50 números revista Pokémon

¡Con tanto bichuelo uno se hacía un lío, ¿verdad?! Pues nada, ya basta de empezar a contar una y otra vez. La redacción al completo, incluidos los que deberíamos haber excluido... (Jimmy: ¡Oye, tío!) hemos contado todos los Pokémon del póster, luego hemos hecho la media y... Jimmy: ¡Y quiera Zeus que no os hayáis confundido todos! Yo además de contarlos, les dije que me contaran ellos, y me confesaron que son 134. Esa es la solución: 134. Y la respuesta a la pregunta para optar a los primeros premios es: Meditite.

Nintendo The Pokémon Company

POKÉMON
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
TM

LLAMADAS (¡símil de tú!)

Clubes

¡¡Hola!! Somos Marcos, Borja y César. Si queréis formar parte del grupo BS y os gustan losmisterios Pokémon, somos vuestro grupo. ¡A todos os haremos una sorpresa Pokénauta! Poned en la carta nº ID, Pokémon preferido y edición Zafiro o Rubí. Mandad la carta a la dirección:

Borja Santantón
C/ Paseo del radar, 25, bajo
C.P. 28860
Paracuellos (MADRID)

Participa

¡¡Hola!! Somos los que hacemos la Revista Pokémon. Si queréis ganar una hermosa camiseta Pokémon, no tenéis más que enviar un dibujo, foto... ¡LO QUE SEA, PERO YA MISMO O SE PONDRÁ A DIBUJAR JIMMY!

Soluciones pasatiempos

Diferencias Gyarados



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Channel (GC)
2. Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja (GBA)
3. Pokémon Party Mini (Pokémon Mini)
4. Pokémon Snap (N64)
5. Pokémon Box (GC)

Poder Psíquico

Es Kingdra. A ver si nos leemos la Pokédex un poquito, ¿eh?

Siluetas

1. Delcatty 2. Slakoth



Pokémon™



¡HAZTE CON TODOS!

Por fin los vas a tener a todos juntos. Más de 100 Pokémon nunca vistos en Game Boy Advance pueden ser tuyos. Además, con el nuevo adaptador inalámbrico que viene de regalo, por primera vez podrás batallar sin cables y hasta chatear con todos tus amigos. ¡Plántale cara al último reto Pokémon!

Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja Sólo para Game Boy Advance.





